Retrospectiva Mortal Kombat ~~9~~ 2011: De Volta e Melhor do que Nunca

Introdução

Volta e meia existe uma franquia que surge, cresce e se desenvolve, mas que no desenrolar vai para alguns caminhos estranhos, e então some por um tempo. Depois disso existem alguns destinos possíveis: ficar adormecida por tempo indeterminado, para não dizer eternamente; retornar, mas de forma que se fosse para ser melhor, era preferível ter ficado um pouco mais de tempo em suspensão; ou retornar em sua melhor forma. E esse último caso é o que define Mortal Kombat, em sua nona (nona?) edição. Muito bem, hora de entender como esse jogo mudou a franquia ao qual que ele pertence, bem-vindo à minha Retrospectiva Mortal Kombat ~~9~~ 2011.

O Surgimento e a Trajetória da Série

Para poder entender como esse jogo mudou a franquia, é preciso voltar para o começo de tudo, onde como a franquia começou. O primeiro jogo da série foi desenvolvido e publicado pela Midway Games, criado por John Tobias e Ed Boon, onde Tobias serviu como designer e Boon como programador.

Tobias planejava trabalhar como quadrinista inicialmente, mas depois de se juntar a Midway Games e trabalhar por um tempo na indústria de jogos como artista e por ter jogado jogos na infância como *Karate Champ*[1], desenvolveu um gosto pela profissão, trabalhando em shooters de visão de cima para baixo *Total Carnage* e *Smash TV*. Boon por sua vez trabalhou em dois jogos de futebol americano, *High Impact Football* e *Super High Impact*.

No momento em que ambos decidiram planejar um jogo de luta, a Capcom lançou *Street Fighter II*, conquistando o mundo, e agora eles tinham carta branca para o projeto, e assim nasceu o primeiro ***Mortal Kombat***, lançado em setembro de 1992. Em meio a vários clones possíveis de *Street Fighter II*, o que destacou o jogo de seus principais concorrentes foi o apelo da violência: litros de sangue eram derramados; personagens tinham membros arrancados; pessoas eram queimadas vivas; e tudo isso projetado através de gráficos muito realistas para a época.

Esse apelo trouxe uma atenção para o jogo, positiva por parte do público que nunca havia experienciado nada parecido, mas ao mesmo tempo negativa por parte da mídia tradicional, que acusaram esse e outros jogos como *Doom* de promover violência entre jovens e crianças. Essa repercussão negativa implicou na criação do sistema de classificação indicativa em jogos eletrônicos nos Estados Unidos, similar à classificação em filmes e programas de TV.

Para bem ou para mal, essa polêmica em torno do jogo levantou a popularidade da série, ao ponto de rivalizar com *Street Fighter*. E esse é um caso interessante, porque *Mortal Kombat* se tornou o maior expoente ocidental de jogos de luta, e aí uma onda de jogos tentava replicar não mais *Street Fighter II*, mas *Mortal Kombat*. Outra série ocidental que

[1] Documentário Gamespot - 20 Anos de Mortal Kombat (Legendado)

mais se aproximou de *Mortal Kombat* foi *Killer Instinct*, que tem os seus méritos mas que não vingou muito bem em termos de série, ficando adormecida por 11 anos (e ainda assim, quando retornou, não foi lá em sua melhor forma).

Mortal Kombat, foi um sucesso, com um total de 6 milhões de cartuchos vendidos e 1,5 bilhão de dólares em receita, o que hoje em dia daria por volta de 2,22 bilhões de dólares, e assim abriu espaço para uma continuação em abril de 1993, menos de um ano depois, ***Mortal Kombat II***. E *Mortal Kombat II* foi maior e melhor em praticamente todos os sentidos: novos personagens icônicos como Kitana, Baraka, Kung Lao e Mileena; personagens que já eram bons ficaram ainda melhores como Liu Kang, Reptile e Raiden; fatalities mais violentos e mais agressivos; novos cenários; melhores músicas e um chefe final muito marcante. Ainda que não tenha vendido ou arrecadado tanto quanto o primeiro jogo, *Mortal Kombat II* foi um sucesso comercial, arrecadando 400 milhões de dólares até 2002, o que hoje em dia daria por volta de 590 milhões de dólares, e causou uma impressão muito melhor no público, abrindo espaço agora para uma franquia.

Dois anos depois, em 1995, ***Mortal Kombat 3*** chegou aos fliperamas e aos consoles domésticos. Não se engane, *MK3* é um bom jogo e contribuiu bastante para a série com a introdução de combos e personagens hoje clássicos como Cyrax, Sektor e Sindel, mas dois defeitos notáveis foram a adição de personagens horrendos como Stryker e Motaro e a falta de personagens icônicos, como Scorpion, Reptile e Raiden. Enquanto que vários atores de *Mortal Kombat* retornaram para *Mortal Kombat II*, nenhum dos atores de *MKII* retornaram para *Mortal Kombat 3*, devido a uma disputa de pagamentos por uso de imagens dos atores. Então muitos dos personagens que retornaram ficaram irreconhecíveis. Outra crítica foi a violência suavizada das finalizações, que antes eram demonstrações de crueldade, agora se tornaram demonstrações de tosquice/bobagem/galhofa. Eventualmente Mortal Kombat 3 trouxe de volta os personagens queridos com as versões atualizadas ***Ultimate*** e ***Trilogy***. E então um novo desafiante entrou no ringue (tekken).

Os anos 90 foram a ascensão dos jogos de luta, mas também da tecnologia 3D. Ao final de 1993, a Sega lançou *Virtua Fighter*, se tornando um sucesso estrondoso. O impacto desse jogo pode ser medido pela decisão da Sony de fazer o Playstation 1 focar em gráficos poligonais ao invés de sprites como os consoles anteriores. Como *Virtua Fighter* estava nas mãos da Sega, a Sony apostou em um concorrente, uma franquia pouco conhecida chamada *Tekken*. *Tekken* surfou na onda dos jogos de luta e dos jogos 3D, superando *Virtua Fighter* em termos de popularidade. *Tekken* se tornou o primeiro jogo do Playstation a vender 1 milhão de unidades, com *Tekken 2* vendendo 5 milhões e 700 mil unidades (até 2013), e para destruir, *Tekken 3* vendeu mais de 8 milhões de unidades (até 2014), e por dez anos se manteve o jogo de luta mais vendido da história. Eu comentei dessas duas séries porque elas mudaram a forma de desenvolver jogos de luta, um gênero que tinha acabado de explodir, agora com uma tecnologia que estava despontando muito rápido. E em pouco tempo, jogos como *Street Fighter II*, *Fatal Fury* e obviamente *Mortal Kombat* estavam se tornando ultrapassados em sua própria década. Então haviam duas opções: se manter no 2D, como foi feito com Street Fighter; ou migrar para o 3D, e essa foi a decisão da Midway com Mortal Kombat.

Mortal Kombat 4 foi lançado em outubro de 1997, e foi o primeiro da série a adotar os gráficos e a jogabilidade 3D. E *Mortal Kombat 4* é estranho, para não dizer que é um jogo ruim. Primeiro porque o jogo não é bem jogável em 3D, mas é em 2D primariamente com gráficos e mecânicas 3D, como a esquiva e golpes deslocadores, e somente isso, não fazendo o uso da terceira dimensão da mesma maneira que seus concorrentes. Tal qual Mortal Kombat 3, esse jogo trouxe alguns personagens horríveis como Jarek, Reiko e

Shinnok, e eram tão ruins que faziam alguns personagens ruins do jogo anterior parecem decentes, fora que Shinnok, o vilão, é um frangalho com zero criatividade que não tinha um quinto do carisma do Shao Kahn, Shang Tsung ou mesmo Kintaro (mas pelo menos era melhor que Motaro). No final o jogo se tornou um produto confuso, mas é totalmente compreensível porque o exercício de transformar personagens, cenários e mecânicas 2D para o 3D deve ter sido um desafio, ainda mais nessa época onde a indústria dava os seus primeiros passos do 3D. Mesmo sendo o que é, Mortal Kombat 4 teve uma boa performance comercial e receptiva em sua época. Mas algo ameaçou o futuro e o legado da franquia.

Em 1996, um spin-off da série chamado ***Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero*** foi lançado. O jogo mesclava a jogabilidade dos jogos de luta com plataforma. Foi um experimento interessante, mas os controles zoados e a dificuldade punitiva colocaram o jogo no hall de piores jogos já feitos. No ano seguinte, mesmo ano de lançamento de *Mortal Kombat 4*, estreou nos cinemas ***Mortal Kombat: Aniquilação***. Mesmo que seja só um filme, por sua baixa qualidade de efeitos, história, diálogo e principalmente das lutas, além da caracterização pobre dos personagens o fez ser reconhecido como não somente um dos piores filmes baseados em jogos (em meio a vários outros), mas também um dos piores filmes já feitos, prejudicando a imagem da franquia. Para piorar, em 1999, John Tobias deixou a Midway Games, junto com parte do time que trabalhou em Mortal Kombat, ainda em meio a produção de um spin-off da série, esse spin-off era ***Mortal Kombat Special Forces***, onde as únicas coisas de especial são os personagens clássicos, a abertura e o personagem novo Tremor.

Durante a sexta geração de consoles, *Mortal Kombat* abraçou a jogabilidade 3D, já que *Street Fighter* ficou em animação suspensa depois do fracasso comercial de *3rd Strike*. Logo o maior expoente de jogos de luta se tornou *Tekken*, então fazia sentido migrar para o 3D, e assim *Mortal Kombat* continuou sendo o maior expoente ocidental de jogos de luta, só que dessa vez no 3D. E esse foi o primeiro grande passo na perda de essência da série.

Começando com ***Mortal Kombat: Deadly Alliance***, lançado em novembro de 2002, que poderia ser um jogo muito bom, mas traz personagens horríveis como Drahmin, Bo Rai Cho, Nitara, Mavado, Mokap e principalmente Hsu Hao. Esse último me faz sentir falta dos personagens ruins de *Mortal Kombat 4* (bateu saudade até do Jarek depois dessa). Esse jogo nem é ruim, mas não tem Liu Kang como personagem jogável, portanto é uma porcaria.

Mortal Kombat Deception saiu em outubro de 2004, e refinou muitas coisas apresentadas no DA, como balanceamento, cenários, trajes dos personagens e finalizações. Por outro lado, a história enfiou um velho que estava lá desde o começo, mas que não se envolveu nos eventos principais por motivos quaisquer (que conveniente), meteu um modo história com exploração gigantesca e complicada, só para demorar mais para conseguir dinheiro e liberar os personagens (quer saber, dane-se o modo Konquest, o negócio é Puzzle Kombat). E como de costume, adição de personagens horríveis como Dairou, Darrius, Kobra e Hotaru, que só não são piores do que Hsu Hao. Pelo menos esse jogo voltou com o Liu Kang, não em sua melhor forma, mas só por isso, esse jogo já é bom.

Depois do excelente spin-off (até que enfim um spin-off bom) ***Shaolin Monks***, em outubro de 2006 saiu ***Mortal Kombat Armageddon***. Para causar impacto, todos os personagens que um dia foram jogáveis retornaram (até mesmo Hsu Hao), e ainda deram um jeito de enfiar dois personagens novos, que inclusive se tornaram protagonista e antagonista do jogo, manipulando e derrotando geral, e ainda receberam o direito de decidir o futuro da franquia (nossa, Liu Kang chora no banho, e eu também). Para piorar, por conta do elenco

gigantesco, cada personagem não teve seu próprio fatality, então surgiu o Kreat Your Fatality. No papel pode parecer interessante realizar o fatality que você quiser, mas tirou muito da personalidade de cada lutador. E esse foi o segundo grande passo na perda de essência da série. Se tem uma coisa que vale a pena nesse jogo é o Motor Kombat. E em seguida, veio uma série de decisões e escolhas ruins.

2006 e 2007 foram anos difíceis para a Midway Games, que começou a perder muito dinheiro, por consequência uma série de estúdios foram fechados, e a companhia caminhava para a falência. De forma que pudesse conseguir financiamento para o próximo projeto e mais visibilidade para Mortal Kombat, a empresa fez uma parceria com a Warner Bros. para conseguir os personagens da DC Comics, e assim foi anunciado ***Mortal Kombat vs. DC Universe***. O jogo seria a estreia da série na geração HD, utilizando a engine Unreal 3. Algumas coisas precisam ser pontuadas sobre a produção desse jogo: a primeira era que a versão 3 da Unreal era relativamente recente, sendo anunciada em 2004, com o primeiro jogo utilizando o motor, o primeiro Gears of War, sendo lançado em novembro de 2006; outra coisa era que Unreal não foi feito pensando em jogos de luta, e foi usada somente uma vez antes em *Magic: The Gathering - Battlegrounds* (e mesmo assim não é um jogo de luta tradicional); finalmente e talvez mais importante, o período de desenvolvimento e publicação foram muito curtos, para ter uma ideia o jogo foi anunciado em abril, todo o elenco havia sido revelado por volta de setembro, e o jogo foi lançado em novembro, tudo no mesmo ano de 2008. Sobre o jogo em si, é possível jogar o modo arcade, jogar contra offline, jogar online (eu nunca joguei, mas chuto que a qualidade da conexão deve ser muito ruim), um modo desafios de combo, o modo história, e… só. Os modos extras presentes em todos os jogos da sexta geração como o Konquest, o Puzzle Kombat, o Chess Kombat e a Krypta estavam ausentes. Mas a maior ausência deve ser a falta de violência exagerada. Não se engane, MK vs. DC tem seus momentos violentos, mas a falta de sangue, desmembramentos e mutilações ficaram muito aparentes. Essa censura foi devido ao fato de que a DC Comics não autorizou o uso excessivo de violência pelos e contra os seus personagens, resultando em uma série de fatalities toscos e o surgimento do infame Brutality Heróico. Esse foi o terceiro e último grande passo na perda de essência da série. Mortal Kombat vs. DC Universe conseguiu vender 1 milhão e 900 mil unidades (até abril de 2009), e teve elogios com sua jogabilidade, seu elenco e uso dos personagens da DC. Por outro lado, foi muito criticado pela falta de modos extras e principalmente pela falta da violência. Alguns também o viram como um concorrente fraco de Marvel vs. Capcom, que naquele ponto se encontrava adormecido. E nesse ponto o futuro da franquia estava incerto, já que havia migrado para o 3D, estava carecendo de personalidade e havia largado a violência exagerada. Então, o que veio depois?

Depois de MK vs. DCU

Depois da recepção um tanto quanto razoável de Mortal Kombat vs. DC Universe, a Midway Games abriu falência em fevereiro de 2009. Não devido à performance comercial de Mortal Kombat (isso é importante deixar claro), mas ao fracasso comercial de outros projetos. Com isso, a publicadora cancelou os planos de conteúdo extra para o jogo e precisou vender as suas licenças e os seus assets.

Nesse processo, a Warner, com a sua divisão de jogos WB Games, estava no caminho para se consolidar no mercado de jogos, e adquiriu a franquia Mortal Kombat e o estúdio responsável por seu desenvolvimento, Midway Chicago. Felizmente, pessoas importantes

na série que se mantiveram no estúdio tiveram os seus contratos renovados, não só Ed Boon, mas também John Vogel e Dan Forden, ambos que trabalharam na série desde o primeiro jogo, Vogel como animador, artista e roteirista, e Forden como compositor e programador de som. Assim, o estúdio foi renomeado como Netherrealm Studios, e ficou responsável pelos jogos de luta da Warner.

Ao mesmo tempo em que o estúdio foi reformado, os jogos de luta 2D estavam voltando, com *Super Smash Bros. Brawl* e principalmente *Street Fighter IV*, o grande rival de longa data de Mortal Kombat. Ambos tiveram uma recepção mais do que boa, e também venderam muito bem: *Street IV* vendeu 3 milhões e 400 mil unidades, e *Smash Brawl* vendeu 13 milhões e 320 mil unidades, superando as vendas de *Tekken 3* e se tornando o jogo de luta mais vendido da história. Então havia um possível espaço para Mortal Kombat. Ainda havia uma uma chance.

O novo *Mortal Kombat* foi anunciado formalmente em junho de 2010, simplesmente chamado ***Mortal Kombat***, carinhosamente chamado de *Mortal Kombat 9* (o que não faz muito sentido porque jogos canônicos até aquele ponto só tinham sete, então tecnicamente esse seria o 8, a não ser que conte o *Mythologies*, aí faz sentido porque o *MK vs. DC* não é canônico). Ed Boon confirmou que o jogo não conteria com super heróis, eliminando qualquer possibilidade desse jogo ser uma continuação de *vs. DCU*. Também confirmou que o jogo retornaria às suas raízes, trazendo de volta a jogabilidade 2D, mas com gráficos tridimensionais. E finalmente e mais importante, Boon confirmou a volta da violência exagerada, ao ponto dele ficar preocupado do jogo atingir a faixa etária Adults Only. Se esse tivesse sido o caso, *Mortal Kombat* não poderia ser lançado nos principais consoles da época: o Xbox 360 e o Playstation 3. Então chegou o momento. Hora de falar do dito cujo.

Mortal Kombat Interview: Ed Boon (PS3, Xbox 360)

O jogo: elenco de personagens

O elenco base do jogo é praticamente idêntico ao de Mortal Kombat Trilogy, o último jogo 2D da série e esse elenco é para acertar em cheio na nostalgia dos jogos originais, tanto que trouxeram de volta até Stryker, ele é bom de jogar, surpreendentemente. Se fosse para apontar diferenças teriam apenas duas adições, e duas ausências. As duas ausências seriam a de Rain e Smoke robótico, personagens de Ultimate Mortal Kombat 3. As duas adições seriam a presença de Quan Chi, personagem de Mythologies Sub-Zero que se tornou jogável em Mortal Kombat 4, e Cyber Sub-Zero, novo personagem que está ligado a história do jogo. A carência de personagens novos pode parecer um movimento covarde, mas é totalmente compreensível. Desde Mortal Kombat 3, pelo menos um personagem ruim foi apresentado, e trazer um personagem novo que não estava na história dos três primeiros jogos possivelmente bagunçaria as coisas, sobre isso eu falo na história. As versões de Playstation 3 e PS Vita ainda incluem o protagonista da série God of War Kratos, em particular sua versão de God of War 3.

O jogo: design (músicas, cenários, visuais)

Quando MK vs. DC saiu, Unreal Engine 3 era uma engine relativamente muito recente, requerendo os melhores profissionais para lidar com ela. Os designers desse jogo conseguiram adaptar bem os personagens para a geração HD. Em Mortal Kombat 2011, o

salto de qualidade foi gigante. Todos os personagens foram retrabalhados visualmente, e até aquele ponto, esses visuais eram a versão definitiva deles, alguns personagens nunca pareceram tão bem, outra parte está muito bem trabalhada, e só alguns que são basicamente um design anterior só que agora em alta definição, ouso dizer que não tem um visual padrão que é ruim. Se fosse para apontar um defeito em algum design de personagem, seria Kano, porque ele não utiliza o olho cibernético dele para nada, nem mesmo nos fatalities. Não somente os detalhes foram trabalhados, mas também os danos: roupas são rasgadas, hematomas aparecem, manchas de sangue surgem e pedaços de pele são arrancados.

Cada personagem, com exceção de Cyber Sub-Zero, possui um traje alternativo, um elemento introduzido em Mortal Kombat 4, que permaneceu na série até Armageddon, retornando aqui em 2011. Esses trajes podem ser desbloqueados no jogo ao completar a torre clássica ou dentro da krypta. Alguns de fato adicionam elementos na história, como o traje alternativo de Sub-Zero ser o Sub-Zero mais velho enquanto o traje padrão é o Sub-Zero mais novo, outros existem somente para dar uma variada, e raros são os casos em que o alternativo é melhor que o original. Se alguns desses trajes merecem destaque, são os trajes humanos dos ciborgues. Além de serem interpretações muito boas dos personagens, as vozes e as animações dos golpes mudam, se adaptando a sua forma humana. Além de visual, o jogo conta com o áudio original em inglês, com boa parte do elenco retornando de MK vs. DC, e todas as vozes combinam com os personagens, sem exceção.

Os cenários presentes no jogo em sua maioria são os cenários clássicos dos três primeiros jogos, com algumas adições. Alguns cenários antigos ficaram de fora, mas aqueles que retornaram fazem alguma referência a esses cenários clássicos. Mais detalhes foram adicionados, e elementos do mundo de Mortal Kombat agora estão contidos neles, como personagens jogáveis fazendo parte do cenário, e quando estão em combate, o ambiente fica vazio. Alguns cenários possuem variações de dia e noite, e outros até três variações, e por mais que seja só um estado de tempo, todas as variações são muito bonitas e nenhuma delas estraga os cenários.

As músicas do jogo são remixes dos três da trilogia original. Boa parte delas são músicas orquestrais e um pouco mais lentas que dão um tom épico às lutas, e uma parte delas tem um ritmo mais acelerado para dar emoção. Infelizmente esses sentimentos só podem ser percebidos se escutar o álbum fora do jogo, porque dentro do jogo as músicas são muito baixas.

O jogo: a Jogabilidade

Embora o jogo possua gráficos tridimensionais, a jogabilidade retornou ao 2D puro, visto pela última vez em *Mortal Kombat Trilogy*. Tal qual os jogos anteriores, cada personagem possui dois socos e dois chutes, que variam entre ataques posteriores e anteriores. Ataques posteriores são mais rápidos e são usados para conectar combos, e ataques anteriores causam mais dano e geralmente possuem maior alcance.

Todos os personagens possuem sua lista de golpes especiais própria, e no geral eles funcionam da mesma forma que sempre funcionaram: aperte duas direções, em alguns casos três direções mais um botão de ataque e você tem um especial. O problema é que a

execução desses especiais mudou, mesmo de especiais presentes em jogos anteriores, forçando o jogador a reaprender todos os personagens.
O jogo agora conta com uma barra de super, inspirada na barra EX de Street Fighter IV, e aqui em Mortal Kombat ela é dividida em três segmentos. Essa barra pode ser usada para três coisas: golpes especiais aprimorados, quebra-combos e Raios-X. **Especiais aprimorados** são uma das novidades do jogo, e custam um segmento, dando propriedades extras ao movimento utilizado, como armadura, animações extras e dano aprimorado. Para executá-los, basta fazer o comando do golpe e apertar o botão de defesa junto com o botão de ataque. É importante lembrar que nem todos os especiais possuem versões aprimoradas.
Os **quebra-combos** foram um elemento introduzido em MK Deception, e lá eram representados por raios que poderiam ser usados até 3 vezes. Aqui em 2011, eles podem ser executados desde que tenham dois segmentos cheios da barra. Os quebra-combos, como o próprio nome já diz, são usados para interromper a sequência de ataques da ofensiva de um jogador. Segure para frente mais defesa e o jogador atacado interrompe a sequência, cai de pé, e põe o jogador atacante no chão. Ainda é possível executá-los enquanto defende, para dar mais espaço ao jogador defensivo.
A maior adição do jogo talvez seja a introdução dos **raios-X**, inspirados nos super combos da série Street Fighter. Uma vez que a barra esteja completamente cheia, basta apertar o botão de step mais o botão de defesa para ativá-los, e se acertados, uma série de ataques brutais são realizados, mostrando o raio-x dos danos no oponente. Cada personagem possui um único raio-x e cada um possui suas próprias propriedades, como o raio-x de Johnny Cage ser um counter, o raio-x de Jax passar pelas defesas do inimigo, e o de Kitana pode ser executado no ar. Não somente cada raio-x tem suas particularidades, mas as vítimas desses ataques também tem, como os ciborgues possuírem órgãos metálicos e músculos de óleo diesel, Baraka e Mileena possuírem mandíbulas de tarkatâneos, e Reptile possuir sangue verde. Os danos dos ataques são brutais, e cada um consegue ser violento à sua maneira. É interessante ver que esses super especiais se encaixam tão bem no conceito de Mortal Kombat, e fica a dúvida do porque demoraram tanto para aparecer, e mesmo aparecendo somente a partir desse jogo, já se tornou uma marca registrada da série.
No jogo, cada personagem possui dois **fatalities**, um que já vem desbloqueado para uso, e mais um que pode ser desbloqueado se o jogador já souber o comando ou dentro da kripta. Todos esses fatalities são muito brutais, e alguns vão muito além do que a série tinha atingido antes disso. Em certos cenários, é possível executar o **Stage Fatality**, retornando de Mortal Kombat Armageddon, e são tão brutais e tão satisfatórios quanto. E finalmente, o último movimento finalizador é o **babality**, visto pela última vez em Mortal Kombat Trilogy. Em Trilogy, a finalização trazia sprite do personagem transformado. Aqui em 2011 acontece uma pequena interação do personagem bebê tentando agir como adulto, todos são muito engraçados e alguns até fofos. Para poder executá-los é preciso terminar a rodada vencedora sem defender. É até possível executar os babalities nos chefes, desde que todos os outros oponentes sofram essa finalização.

O jogo: os Modos Extras

Mortal Kombat oferece uma série de modos clássicos e modos novos para jogar. Sempre presente, o **Modo Arcade**, onde são enfrentados 10 oponentes, os sete primeiros são

aleatórios, e os três últimos são Shang Tsung, depois Goro ou Kintaro e finalmente Shao Kahn, emulando a torre de Mortal Kombat II. Derrotando Shao Kahn destrava o final do personagem jogado. Ainda é possível jogar o arcade escolhendo dois personagens, podendo ser jogado com dois jogadores, e os sete primeiros personagens são duplas aleatórias, com os três chefes estando sozinhos, mas possuindo mais vida. O jogo também possui um **Modo Versus** que pode ser jogado em até quatro pessoas em partidas de duplas.

Retornando de Mortal Kombat Deadly Alliance temos o **Teste a sua Força**, onde o jogador precisa esmagar o botão de ataque até atingir um certo nível para ter força para quebrar o objeto. diferente dos jogos anteriores, esse modo é jogado a parte numa torre própria. No começo é fácil e bem divertido, mas os últimos níveis podem destruir o seu controle.

Voltando também de Deadly Alliance, outro minigame é o **Teste sua Percepção**, onde um item é colocado espalhado entre vários e o jogador deve descobrir onde está escondido. No geral é bem fácil, e dá uma variada nos minijogos.

Um mini jogo novo é o **Teste o seu Golpe**. Funciona similar ao Teste a sua Força, mas a concentração precisa estar entre um certo nível para ser bem sucedido. Tal qual o Teste a sua Força, fica muito difícil nos últimos níveis.

Um modo novo de jogo é o **Teste a Sua Sorte**. Nele, o jogador enfrenta oponentes aleatórios em situações aleatórias, com vantagens e desvantagens para ambos os lados. é possível escolher o número de carretéis, variando de dois a sete. O primeiro é o oponente a ser enfrentado, os outros são as aleatoriedades. Dependendo do modificador, pode ser divertido, apelão, engraçado ou desesperador.

O jogo ainda conta com uma **Torre de Desafios**, que agregam lutas com condições específicas e minigames exclusivos. São ao todo 300 desafios, e alguns são muito difíceis, mas é possível pular algum que esteja te impedindo com o dinheiro do jogo e depois voltar e concluir. Vencendo o último desafio desbloqueia o traje da Mileena…

Mortal Kombat também possuía um **modo online**, com partidas ranqueadas, partidas casuais e o modo Rei da Colina. A conexão era tão instável e tão lagado que nunca compensou. Em 2020 os servidores foram fechados, devido à reestruturação dos servidores internos da Warner.

Outros modos incluem a **Kripta** para liberar artes conceituais, músicas, roupas alternativas e um segundo fatality para cada personagem. Todos esses itens depois que comprados podem ser acessados na Necrópole.

O jogo: Modo História (spoilers)

Apesar do jogo ser um reboot, ao mesmo tempo ele é também uma continuação de Mortal Kombat Armageddon, e para isso ficar claro, é preciso recapitular o final do modo Konquest de Mortal Kombat Armageddon. No modo Konquest, Taven e seu irmão Daegon decidiriam o destino dos lutadores, dependendo de quem derrotasse Blaze. Se caso outro lutador além dos dois o derrotasse, o Armageddon aconteceria. Um dos irmãos traria a destruição de todos os combatentes, enquanto o outro os manteria vivos, mas tiraria todos os poderes deles. Taven derrota seu irmão Daegon, e sendo o único filho restante, ele consegue derrotá-lo, e a energia de Blaze é absorvida parcialmente por Taven, o resto é liberado entre os outros lutadores. Mas ao invés dos dois resultados previstos, um terceiro resultado ocorreu. Assim era o final original de Mortal Kombat Armageddon, mas em Mortal Kombat 2011, as coisas mudaram. Aqui o final original foi desconsiderado e a pessoa que conseguiu

derrotar Blaze foi Shao Kahn, portanto o Armageddon aconteceu. Na abertura do jogo, vemos todos os personagens queridos de Mortal Kombat mortos e estraçalhados, em seguida o foco muda para o topo da pirâmide onde Shao Kahn está humilhando Raiden com o poder de Blaze, depois de séculos de derrotas consecutivas. Como último recurso, Raiden envia para a sua própria versão no passado imagens do que irá acontecer desde os eventos do primeiro jogo, e também a mensagem “Ele deve vencer”. As imagens chegam à sua versão do passado no instante exato que o primeiro torneio começa, e cada momento que o Armagedom se aproxima, o seu medalhão se racha, então a história é Raiden tentando impedir o Armageddon enquanto a história dos três primeiros jogos se desenrola, com adições e alterações.

O jogo apresenta seu modo história com o formato idêntico ao de Mortal Kombat vs. DC Universe, onde cada capítulo é colocado um personagem, e com ele o jogador passa por 4 lutas, salvo algumas exceções. Se MK vs. DC deu um jeito de contar uma história baseada numa premissa forçada, 2011 faz isso de uma maneira muito melhor, e boa. O jogo consegue manter os personagens participando da trama, mesmo quando depois de terem os seus capítulos encerrados, ou mesmo antes de poderem ser jogados. Infelizmente esse tratamento não é dado a todos os personagens, porque alguns só servem para servir de saco de pancadas, como Mileena, Reptile, Baraka, Noob Saibot, Goro e Sheeva. Algumas pessoas incluiriam nessa lista, Kano, Sektor, Ermac, Shang Tsung, Kintaro, Quan Chi, Sindel e todos os outros personagens jogáveis que não possuem capítulo próprio, mas o que difere essa segunda lista é que esses personagens ao longo da história realizam ações que movem a história para frente: Kano sequestra Jax, colocando Sonya no torneio, e depois conserta Kabal; Sektor reforça a iniciação cibernética e captura Sub-Zero; Ermac arranca os braços de Jax; Shang Tsung propõe a ideia do segundo torneio e realiza o ataque à Academia Wu Shi, motivando os guerreiros do Plano Terreno; Kintaro queima Kabal, culminando em sua transformação; Quan Chi estimula Scorpion a matar Sub-Zero e depois o ressuscita transformando-o em Noob Saibot, estimula Shao Kahn a invadir o Plano Terreno e ressuscita Sindel; e Sindel, porra. Não só alguns personagens não têm desenvolvimento, mas nem todas as lutas de um capítulo tem um propósito bom ou movem a história para frente. Jax por exemplo tem duas lutas muito ridículas: a primeira e a pior de todo o jogo onde ele briga com Cage por ele ficar enchendo o saco perguntando da Sonya; e a outra é a luta contra Jade porque eles foram para um lugar onde não sabem onde estão.

Sobre a história em si, eu confio que é a premissa mais interessante de todos os jogos da série lançados até então. A dinâmica de Raiden saber dos eventos que vão acontecer, tentando preservar os eventos que lhe favorecem e impedir os eventos catastróficos ficou muito bem feita. Mesmo com uma série de ações bem sucedidas, como vencer os dois primeiros torneios, salvar Smoke e Johnny Cage e impedir a ceifa das almas do Plano Terreno, é muito bom ver como cada rachadura no amuleto aumenta o desespero de Raiden em tentar impedir o Armageddon. Mesmo que bem intencionadas, as mudanças geram eventos que ele não pode prever e consequências que ele não é capaz de conter, como a morte de Bi-Han e Kung Lao; a captura de Sub-Zero; e mais para frente algo muito pior. Outra coisa muito bem feita foi colocar o jogador na pele de cada personagem jogável no modo história. Do capítulo 6 até o capítulo 15, todos os personagens se juntam perto da reta final do jogo, até a chegada de Sindel. Esse momento é emblemático porque não somente é uma personagem destruindo as forças do Plano Terreno, mas porque vemos muitos dos personagens que passamos a história inteira jogando morrendo. Além do choque, é também um choque para Raiden, já que esse evento não ocorria na linha do tempo original. Raiden conseguiu prevenir que as almas fossem capturadas, mas não

conseguiu salvar os seus defensores, e essa derrota não interrompeu o rumo ao Armagedon. Paralelamente, Liu Kang que não duvidou em nenhum momento de seu mentor durante todo o curso da história até aquele ponto, viu os Deuses Ancestrais não fazerem nada, perdeu o amigo e o interesse amoroso, pessoas que ele não estava disposto a sacrificar, somente para Raiden pedir reforço no Submundo. Com isso, Liu Kang perdeu a fé em seu mentor. Sem a quem recorrer, Raiden procura a ajuda de Quan Chi no Submundo, e descobre que ele agora é dono das almas dos seus campeões caídos e de Sindel, outro evento não esperado. Então é aí que Raiden percebe que Shao Kahn precisa vencer quebrando as regras para que ele seja punido pelos Deuses Ancestrais. Sabendo que Shao Kahn precisa vencer, mas ciente de que Liu Kang perdeu a fé nele, Raiden é forçado a enfrentá-lo para deixar Shao Kahn entrar, culminando num acidente terrível onde Liu Kang é morto, o último evento não premeditado. Essa cena foi muito esquisita, mas a versão do Mortal Kombat 11 dá uma corrigida. Com Shao Kahn dentro do Plano Terreno, ele começa a humilhar Raiden, e o traçando um paralelo com a abertura do jogo com suas versões futuras. Talvez tenha sido uma maneira econômica de fazer um momento final e não ter que fazer algo novo do zero, mas para mim ficou bem poético. Com a vitória de Shao Kahn, os Deuses Ancestrais tomam uma atitude e usando o corpo de Raiden como condutor, impõem a punição em Shao Kahn, o apagando da existência. Assim Raiden consegue impedir o Armageddon, as trevas sobre o Plano Terreno desaparecem e as rachaduras em seu medalhão se vão. O preço sendo a vida e as almas dos principais defensores do reino, o meu favorito incluído. Depois de Raiden partir com Sonya e Johnny para a reconstrução do reino, Quan Chi se reúne com seu mestre Shinnok, revelando que a invasão foi um plano dele para enfraquecer os dois reinos, antecipando os eventos que viriam a seguir.

DLC

Depois do lançamento do jogo, Mortal Kombat 2011 recebeu conteúdo extra, na forma de DLC. WB Games foi um dos primeiros estúdios que utilizou o formato passe de temporada, onde é possível comprar todas as DLCs antes mesmo de serem anunciadas, e por um preço menor do que se fossem todas compradas individualmente.
A primeira DLC foram os **trajes clássicos** de Mortal Kombat 1 para Scorpion, Sub-Zero, Ermac e Reptile, e os trajes clássicos de Ultimate 3 para Kitana, Jade e Mileena. Algumas dessas roupas foram vendidas como bônus de pré-venda em algumas lojas, porque quais são as chances de ter um traje apenas para quem comprou em uma loja específica? Dá um pouco de pena de quem comprou em uma loja só para ter uma roupa e depois meter ela no Season pass, mas tudo bem. Ainda em trajes, junto com cada personagem de DLC foram dados trajes clássicos como pacotes de compatibilidade. Esses trajes incluem roupas de Mortal Kombat II para Noob, Smoke, Jade e Kitana e de Mortal Kombat 3 para os ninjas cibernéticos e as duas versões do Sub-Zero. Todas elas são muito bonitas, apesar de não terem mudanças visuais significativas entre os modelos.
Mortal Kombat recebeu quatro personagens em DLC. A primeira foi **Skarlet**, uma ninja vermelha que originou de um glitch gráfico de Kitana em Mortal Kombat II. Skarlet possui um modelo e lista de golpes própria, utilizando ataques com sangue. O segundo personagem foi **Kenshi**, um dos personagens bons vindos da era 3D. Pela primeira vez ele é jogável em um jogo 2D, utilizando ataques telecinéticos e sua espada. O terceiro foi **Rain**, o único personagem de Mortal Kombat Trilogy que ficou de fora do elenco base. Rain ataca utilizando raios e água. O último personagem foi **Freddy Krueger**, um convidado da série

de filmes A Hora do Pesadelo. Aqui no jogo, Freddy utiliza duas garras ao invés de uma como nos filmes, e pode parecer exagero, mas isso evita da garra se teleportar de uma mão para outra durante as partidas (só olhar o braço de Hellboy em Injustice 2).
Todos esses conteúdos foram incluídos na versão Komplete, lançada um pouco mais de um ano depois.

Recepção e Impacto

Depois de tudo o que eu falei, eu acho que ficou bem claro o que esse jogo representou para a série. MK2011 trouxe de volta elementos que o definiram como franquia, como a violência exagerada e a jogabilidade 2D, mas também reaproveitou todos os elementos que deram em seus predecessores, como os personagens clássicos, os diferentes trajes, e principalmente o modo história, e ainda por cima conseguiu adicionar novidades muito boas que retornariam em jogos futuros, como a barra de super, por consequência os especiais aprimorados e os raios-x.
Ao final de um ano, Mortal Kombat foi muito bem comercialmente, vendendo mais 4 milhões de unidades ao final de 2013.
Em seu lançamento, Mortal Kombat 2011 foi muito bem recebido. Elogios foram direcionados a sua jogabilidade, em particular ao retorno da jogabilidade 2D, sua direção de arte com o trabalho feito nos personagens e cenários, seu modo história com apresentação cinematográfica e principalmente sobre o retorno da violência.
Alguns criticaram a execução do modo história, com algumas lutas sem construção e alguns diálogos malfeitos, a qualidade do modo online e mais tarde sobre o formato passe de temporada. Os jogadores profissionais reclamaram da falta de consistência dos personagens, o que deixou o jogo muito desbalanceado e aleatório.
Depois de uma jornada turbulenta desde Mortal Kombat 4, uma perda na identidade na era 3D, culminando na falta de violência em Mortal Kombat vs. DC, Mortal Kombat 2011 parece uma resposta a todas as críticas da série, juntando o que havia de melhor na série e apresentando novidades muito boas. No fim das contas, Mortal Kombat 2011 retornou a franquia em boa forma, e muitos (incluindo eu) afirmam que o jogo colocou a série em sua melhor forma, e abriu as portas para futuros lançamentos.